NES-VV-FRA

# GHOSTBUSTERS™ II

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ACTIVISION®

Ⓣ

## Player's Guide

Ghostbusters™ II
Developed by Imagineering, Inc.
Produced by Tom Sloper.
Product management by John Crompton.
Testing by Steve Imes, Gary Barth, David Windstead, and Kelly Zmak.
Product Specialists: Perry Rodgers and Tony Van.
Special thanks to Steve Cox.
Player's Guide by Hunter Cone.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

***Licensed by Nintendo® for play on the***

For information about our products, telephone (0734) 310003, or write to:
Consumer Relations Department,
Activision (UK) Ltd.,
Blake House, Manor Farm Road,
Reading, Berkshire RG2 0JN, England.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

## Copyright Notice

This software product is copyrighted and all rights are reserved by the copyright holder. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Copying or duplicating this product for sale or other distribution without the express written permission of the copyright holder are violations of UK Copyright Law and are hereby expressly forbidden.

*Player's Guide* ©1990 Activision. All rights reserved.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Ghostbusters and the ghost logo are trademarks of Columbia Pictures Industries, Inc. Copyright ©1989 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved.

Ghostbusters music and lyrics by Ray Parker Jr. Copyright ©1984 Golden Torch Music Corp. and Raydiola Music. "(Your Love Has Lifted Me) Higher and Higher," Copyright ©1967 Chevis Music and Warner-Tamerlane Publishing Corp. All rights reserved. Words and Music by Gary Jackson, Carl Smith, and Raymond Minor.

## Once Upon a Time, Five Years Ago...

...Manhattan was overrun with spooks and ghouls. Slime oozed from every nook and cranny of the city. The atmosphere throbbed with paranormal activity. So who did New Yorkers call...? The Ghostbusters! Armed with proton packs, they zapped and toasted every ghost in town.

Once again, the Big Apple has proved it's rotten to the core. And this very rottenness could prove to be its undoing. Five years later, the Ghostbusters have discovered a huge river of slime running underneath the city. This time, it's mood slime — feeding off the meanness, rudeness, and general ill-will that permeates the city.

This river of slime is flowing directly to the Manhattan Museum of Art, headquarters of Vigo, the Scourge of Carpathia. Trapped inside a portrait, this legendary blood-thirsty tyrant from the 17th century is impatiently waiting for the stroke of midnight on New Year's Eve. Then he will emerge, drawing together all the evil potency of the slime to unleash a reign of terror upon an unsuspecting world.

## They're Back... and They're Ready to Believe You

So, who ya gonna call this time...? The Ghostbusters! Join them as they run through the city, blasting slime and dodging ghosts; race around the streets in the Ecto-1A; and guide the Statue of Liberty through treacherous, ghost-infested waters into Manhattan. If you succeed, you'll meet Vigo in a slime-slinging battle to the finish! If you fail, Manhattan will drown in a sea of slime, and Vigo will be loose to control the world.

# Getting Started

1. With your game system and TV or monitor off, insert the *Ghostbusters II* cartridge into your Nintendo Entertainment System, as described in your owner's guide.
2. Turn on your game system and TV or monitor. At the *Ghostbusters II* logo screen, or anytime during the demonstration mode, and press **Start** or **A** to begin play.
3. At the selection screen, press **Select** or the right and left arrow keys on the control pad to select a one-or two-player game. Press **Start** or **A** when the option you want is flashing.

Keep pressing **Start** or **A** to go directly to the first scene and start Ghostbustin'!

# The Scene of the Slime

The Ghostbusters have to make it through seven stages of increasing difficulty before they can meet Vigo. The scenes are divided into three difference types of action sequences: running, driving the Ecto-1A, and controlling the Statue of Liberty.

**If you're playing a two-player game**, you take turns, playing a scene at a time. If Player 1 completes a scene, then it's Player 2's turn to play the same scene. If Player 1 loses all the lives in the scene (and is then out of the game), then it is Player 2's turn to play until he or she loses.

# Tunnel of Slime *(Scene One)*

The Ghostbusters have discovered the source of the dangerous paranormal activity infesting the city. It's a river of slime, running through Van Horne Station, an abandoned underground pneumatic train tunnel from the 1870's. Boldly, they lower themselves into this cavern, and swap slime for slime with a legion of unfriendly ghost and other paranormal types.

Use the control pad to manoeuvre the Ghostbuster:

**Raise slime blower**

**Run left** **Run right**

**Lower slime blower**

**Start Button:** Drop ghost trap

**A Button:** Fire slime blower

**B Button:** Jump

## Using the Slime Blower

As you run along, shoot the ghosts circling around you. You also have to dodge them and the slime they're dropping. This slime, as well as the slime from your own slime blower, is a slippery hazard — you can flounder away precious time in a slimy glob, besides making

yourself an easy target for the ghosts. **Press the up or down arrow keys to aim the slime blower, and press A to fire.**

## Setting Traps

Set the ghost trap on the poltergeist-type flying objects — your slime blower has no effect on them. Once you set the trap, it'll catch everything that flies by — including ghosts and logos — until it's power runs out. Step lively, or you might be caught in the trap yourself! **Press Start to set the trap. Note:** you can only set one trap at a time.

## Ghostbusters II Logos

Aim for the Ghostbusters II logos. When you've hit 20 logos, you earn an extra life. You can see how many you've hit by checking the number in the lower left corner under the Ghostbusters II logo.

## Messages

The message area in the bottom of the screen will flash valuable information as you play. Keep an eye on it.

# Stayin' Alive

You start off with four lives — the ghostbuster currently playing, and three others, as indicated under the ghostbuster icon in the lower left corner. These lives must last you the

whole game — they're not replenished after each scene (unless you earn extra lives by getting enough logos). You can see how many you have left by checking the number under the ghostbuster icon in the lower left corner.

You get **SLIMED** or **STUNNED** if one of the ghosts touches you or knocks you down (your condition will be announced in the message area). Each time this happens, you lose a life.

You also need to keep ahead of the spider that's dogging your steps. Every time is munches down on your ankle, you've one less life to live.

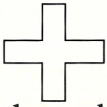
If you lose the scene, you see the **Final Score** screen. You have two more chances to play it again. Choose **Continue** by pressing **A** or **Start**. If you want to start over from the beginning, press the down arrow to move the cursor to the **End Game** option.

## Hitting the Road *(Scene Two)*

The Ghostbusters careen through the Tenements on the way to the Courthouse, performing a slime patrol of the city streets. There's plenty of action here — in fact, it's one big supernatural traffic jam. The control pad maneuvers the Ecto-1A:

**Move up a lane**

**Slow down**



**Speed up**

**Move down a lane**

**A Button:** Fires slime blower or any other weapon you pick up
**B Button:** Jump

# Of Globs, Logos, Manholes, and Arrows

You begin the scene with the lives you have remaining from the previous scenes. You can see how many you have left by checking the number under the Ecto-1A icon in the lower left corner.

Fire at the ghosts, and swerve out of the way of the red slime they're firing at you. If you touch a ghost or get slimed, that's one car down. **Press A to shoot, and use the up or down arrow keys to change lanes.**

Leap over barricades, or veer around them. If you crash into one, you'll lose valuable time and speed. **Press B to jump, and use the up or down arrow keys to change lanes.**

## Globs

When you shoot, your fire goes in two directions simultaneously: straight in front of the car, and up onto the air. Floating above are glowing green globs. If you hit one, a bonus medallion that gives you different power-ups falls to the ground. You must touch the medallion to get the power. Check the message area to see which ability you now possess.

**There are three different power-ups:**

A slime-resistant shield (lasts temporarily)

A more powerful weapon with two levels of increased fire: the red blast has a long range,

and the yellow blast is a far-shooting ray (lasts permanently until slimed)

A smart bomb that can blow up everything on the screen (one time only)

## Logos

As you did in the Van Horne stage, aim for the Ghostbusters II logos (they carry over from one stage to another). When you've hit 20 logos you earn an extra life. You can see how many you've hit by checking the number in the lower left corner under the Ghostbusters II logo.

## Manholes

Look out for the manholes. If you run into one when it's spouting slime, you'll get slimed and lose a car. If you're top on one and it gushes slime, it may be easier to reach the green orbs or Ghostbusters II logos wafting through the air.

## Arrows

The purple arrows whisk you forward. If you press **B** immediately after driving over one, it'll propel you up and out — handy for soaring over any gaping chasms that may suddenly appear. Time your speed and jump correctly, or you'll fall in and go **BOOM!**

If you lose the scene, you see the **Final Score** screen. Choose **Continue** by pressing **A** or **Start**. If you want to start over from the beginning, press the down arrow to move the cursor to the **End Game** option.

## Order in the Court *(Scene Three)*

Talk about lack of gratitude! The Ghostbusters have been hauled into court and slapped with a heavy fine. The judge don't believe in no ghosts, and he threw the book at them. All his hostility activated the bad vibes in the court's slime sample, causing it to explode and release all kinds of ghosts.

The Ghostbusters stalk these slimers the same way they do in the Van Horne Tunnel (see "Tunnel of Slime" on page 5).

## Ghosts in the Park *(Scene Four)*

The Ghostbusters are back in business, ready to deal with the ghosts trespassing in Central Park. They follow the same procedures they do in the Tenement (see "Hitting the Road" on page 7).

In the **Central Park** scene, be careful of the big blobs of red slime bobbing down the highway. You can puncture one with a well-aimed shot, but if you do, watch out! If a blob touches the car, you're done for.

## Subway Slime *(Scene Five)*

The Ghostbusters are trying to follow the river of slime in the subway. Their plan of operation is the same as in the Van Horne and Courtroom scenes (see "Tunnel of Slime" on page 5).

# The Statue of Liberty Strikes Back *(Scene Six)*

In order to defeat the evil Vigo, the Ghostbusters need to find an equally positive presence. A presence that embodies all that is good, all that is noble, all that is true. And even tougher, a presence that brings these qualities out in the people of New York. It's the Statue of Liberty! Only she can penetrate the slime-coated Museum of Art and stop Vigo where he lives. First, she has to slosh through the Harbour and march through the street of Manhattan to the Museum. Will she deliver our ghostbusting heros before it's too late? It's New York's only hope!

The scene opens with all the Ghostbusters in Liberty's crown.

The control pad works as follows:

**Aims arm to the right**
(once you've hit the torch)

**Walk left** **Walk right**

**Aims arms to the left**
(once you've hit the torch)

**A Button:** Fires from torch

**B Button:** Fires Book (see "The Book's a Bomb" on page 13)

## Slime Warnings

You begin the scene with the lives you have remaining from the previous scenes. You can see how many you have left by checking the number under the Statue icon in the lower left corner.

## Torch-ering the Ghosts

As Miss Liberty makes her way through the Harbour and through Manhattan, she's bombarded by slime-bombing ghosts. These frisky ghouls travel in packs, circling around Libby's head. **Press A to shoot them out of the sky with fireballs from her torch.**

## Aiming

If Libby bags a torch out of the sky, she can aim her torch fire to the right or left. **Press the up arrow key to aim to the right, and the down arrow key to aim to the left.** Once she's slimed, through, she loses this aiming ability until she shoots down another torch. Libby's a tough old gal — she can sustain a lot of sliming. But it the ghosts touch her, she's history. The message area will tell you when Libby's done for, and she'll disappear below the waves or the skyscrapers.

## The Book's a Bomb

Libby starts off possessing a book (through you can't see it), which has the power to clear all the ghosts out of the sky. You can save it and use it at any time. **Press B to set it off.** After setting it off once, she has to shoot down another book to be able to do it again.

# Storming the Museum *(Scene Seven)*

Finally, the boys get to the Museum. The slime-coated building looks like a giant Jello mould. They know Vigo lurks within. They know they must vanquish him — it's a battle for the fate of New York City — and the world!

As in Van Horne, the Courtroom, and the Subway, the Museum requires the Ghostbusters to dodge and destroy ghosts and paranormal pests. This time, their goal is to make it to Vigo's portrait in the Restoration Room. One at a time, all four Ghostbusters must run through the ghoulish gauntlet. It takes the ghostbusting power of all four to vanquish Vigo.

# Tips

- If you are about to be slimed or hit by a ghost when racing through the street in the Tenement and Central Park sequences, you can become briefly invincible by driving into the barricades or obstacles. You also lose time when you do this, so do it sparingly.
- To avoid a low-flying poltergeist-type object in the running scenes, turn and run away from it. Then, when you're ready, press **B** to jump over it, and set the ghost trap behind you to suck it in.
- You can get the Statue of Liberty out of a tight spot by releasing the book bomb when the air is thickest with ghosts.
- Libby would be smart to make a real effort to bag any torches flying by. When she hits one, she can aim left and right, and clear the air in front of her, or keep the flock of ghosts from circling around behind her.
- In the driving games, shoot all the airborne targets you can — you may be pleasantly surprised.

# ⚠ WARNING ⚠

## DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

# NOTICE DE DROITS D'AUTEURS

Ce logiciel est soumis aux droits d'auteurs et tous les droits sont réservés par le détenteur du copyright. Ce produit est distribué et vendu afin d'être utilisé par le seul acheteur d'origine et seulement sur le système d'ordinateur spécifié. Toute copie, reproduction, vente ou autre distribution de ce produit sans la permission écrite d'Activision constitue une violation des lois sur les droits d'auteurs du Royaume-Uni et sont donc strictement interdites.

*Player's Guide* ©1990 Activision. Tous droits réservés.

Nintendo et Nintendo Entertainment System sont des marques de Nintendo Co. Ltd

Ghostbusters et le logo des fantômes sont des marques de Columbia Pictures Industries, Inc.

Copyright ©1989 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.

Paroles et musique de Ghostbusters par Ray Parker Jr. ©1984 Golden Torch Music Corp. et Radyola Music "Your Love Has Lifted Me Higher and Higher", ©1967 Chevis Music et Warner-Tamerlane Publishing Corp. Tous droits réservés. Paroles et Musique de Gary Jackson, Carl Smith et Raymond Miner.

# Il Etait Une Fois, Il y a Cinq Ans...

...Manhattan était envahie par les revenants et les fantômes. La matière visqueuse sortait de tous les coins et recoins de la ville. L'atmosphère débordait d'activité paranormale. Et à qui donc les New Yorkais firent-ils appel...? Les Ghostbusters! Armés de leur équipement à protons, ils sillonnèrent la ville, anéantissant tous les fantômes.

Une fois de plus, la Grosse Pomme s'est avérée pourrie jusqu'à la moelle et c'est cette pourriture même qui pourrait finalement la détruire. Cinq ans plus tard, les Ghostbusters ont découvert une énorme rivière de matière visqueuse coulant sous la ville. Mais cette fois, elle c'est impregneé de la méchanceté, de l'insolence et de la mauvaise volonté générale qui regnent dans la ville.

La rivière de matière visqueuse coule directement vers le Musée d'Art de Manhattan, quartier général de Vigo, le Fléau de Carpathie. Emprisonné à l'intérieur d'un portrait, ce tyran légendaire assoiffé de sang du 17ème siècle attend avec impatience les coups de minuit du réveillon du jour de l'an. C'est à ce moment qu'il sortira et rassemblera toute la puissance diabolique de la matière visqueuse pour faire régner la terreur sur un monde qui ne se doute de rien.

# Ils Sont de Retour...et Ils Sont Prêts à Vous Croire

A qui donc allez-vous faire appel cette fois-ci...? Les Ghostbusters! Joignez-vous à eux et parcourez la ville, anéantissant la matière visqueuse en évitant les fantômes, foncez à travers les rues dans l'Ecto-1A, et guidez la Statue de la Liberté à travers les eaux

dangereuses et infestées de fantômes, vers Manhattan. Si vous réussissez, vous affronterez Vigo dans un combat de matière visqueuse jusqu'à la mort! Dans le cas contraire, Mahattan se noiera dans une mer de matière visqueuse et Vigo sera libre de contrôler le monde.

# Comment Démarrer

1. Introduisez la cartouch *Ghosbusters II* dans votre console Nintendo Entertainment System lorsque cerie-ci ést éteinte.

2. Mettez votre console et votre televiseur en marche. Quand le logo *Ghostbusters II* apparaît sur l'écran ou à tout moment durant le mode démonstration, appuyez sur **Start** ou **A** pour commencer à jouer.

3. A l'écran de sélection, appuyez sur **Select** ou sur les flèches gauche ou droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un jeu à un/deux joueur(s). Appuyez sur Start ou A quand l'option desiree clignote sur l'écran.

Continuez à appuyer sur **Start** ou sur **A** pour aller directement à la première scène et commencer le "Ghosbustage"!

# La Scène de la Matière visqueuse

Les Ghostbusters doivent réussir sept étapes de plus en plus difficiles avant de pouvoir rencontrer Vigo. Les scènes sont divisées en trois types d'action différents: la course, la conduite de l'Ecto-1A et le contrôle de la Statue de la liberté.

**Si vous jouez à deux joueurs**, vous jouez une scène à la fois, à tour de rôle. Quand le joueur 1 termine une scène, c'est au tour du joueur 2 de jouer la même scène. Si le joueur 1 perd toutes ses vies dans une scène (le jeu est donc terminé pour lui), le joueur 2 joue alors jusqu'à ce qu'il/elle perde.

# Tunnel de Matière visqueuse *(Scène Une)*

Les Ghostbusters ont découvert la source de l'activité paranormale dangereuse qui règne dans la ville. C'est une rivière de matière visqueuse qui traverse la gare de Van Horne, un tunnel de train pneumatique abandonné qui remontait aux années 70. Ils descendent courageusement dans cette caverne et se battent à coups de matière visqueuse avec une légion de fantômes hostiles et autres types paranormaux.

Utilisez la manette multidirectionnelle pour manoeuvrer les Ghostbusters:

**Remontez le lanceur de matière visqueuse**

**Courez vers la gauche** **Courez vers la droite**

**Abaissez le lanceur de matière visqueuse**

**Bouton Start**: Lâchez le piège à fantômes.

**Bouton A**: Faites feu avec le lanceur de matière visqueuse.

**Bouton B**: Sautez.

## Comment Utiliser le Lanceur de Matière visqueuse

Tout en courant, tirez sur les fantômes qui vous encerclent. Vous devez aussi les éviter ansi que la matière visqueuse qu'ils lâchent. Cette matière visqueuse, ainsi que celle provenant de votre propre lanceur sont plutôt glissantes. Vous pouvez perdre beaucoup de temps à patauger dans ces boules de matière visqueuse et offrir une cible facile aux fantômes. **Appuyez sur les flèches 'Haut' ou 'Bas' pour diriger le lanceur de matière visqueuse sur les cibles et appuyez sur A pour faire feu.**

## Comment Poser des Pièges

Tendez le piège à fantômes aux objets volants de type esprits frappeurs - votre matière visqueuse n'a aucun effet sur eux. Une fois votre piège posé, celui-ci attrapera tout ce qui vole dans les alentours - y compris les fantômes et les logos - jusqu'à ce qu'il tombe en panne d'énergie. Faites attention où vous mettez les pieds, sinon vous risquez d'être pris au piège vous-même. Note: Vous ne pouvez poser qu'un seul piège à la fois.

## Les Logos Ghostbusters II

Tirez sur les logos Ghostbusters II. Quand vous en avez touché 20, vous gagnez une vie supplémentaire. Vous pouvez voir le nombre de logos que vous avez touchés en vérifiant le chiffre se trouvant au coin inférieur gauche, sous le logo de Ghostbusters II.

## Les Messages

La zone à messages du bas de l'écran vous fournira de précieuses informations pendant que vous jouez. Ne la quittez pas des yeux.

# Comment Rester En Vie

Vous commencez avec quatre vies - le ghostbuster qui joue actuellement et trois autres, comme indiqué sous l'icône des ghostbusters se trouvant au coin inférieur gauche. Ces vies doivent durer le temps que dure le jeu - elles ne reviennent pas après chaque scène (à moins de gagner des vies supplémentaires en obtenant le nombre de logos qu'il faut). Le chiffre se trouvant sous l'icône des ghostbusters au coin inférieur gauche vous indique le nombre de vies qui vous restent.

Si l'un des fantômes vous touche ou vous renverse, vous êtes soit **SLIMED (recouvert de matière visqueuse)** soit **STUNNED (pétrifié)**, ce qui sera précisé dans la zone à messages. Chaque fois que cela se produit, vous perdez une vie.

Vous devez aussi vous tenir bien au-devant de l'araignée qui ne vous lâche pas d'une semelle. Chaque fois qu'elle vous mord la cheville, vous perdez une vie.

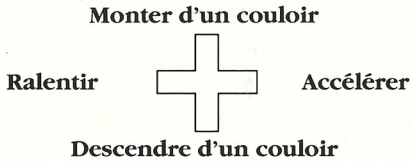
Si vous perdez la scène, vous verrez apparaître l'écran du **Score Final**. Vous bénéficiez alors de deux occasions de plus avant la fin du jeu. Choisissez **Continue** en appuyant sur **A** ou sur **Start**.

Si vous voulez recommencer à partir du début, appuyez sur la flèche du bas pour déplacer le curseur sur l'option **End Game (Fin de Jeu)**.

## Sur la Route *(Scène Deux)*

Les Ghostbusters déferlent à travers les Bâtiments, en route vers le Tribunal, formant une patrouille de matière visqueuse dans les rues de la ville. Il y a, ici, beaucoup d'action - en fait, un incroyable bouchon supernaturel.

Manœuvre de l'Ecto-1A à partir de la manette multidirectionnelle:



**Bouton A**: Fait feu avec le lanceur de matière visqueuse ou avec toute arme que vous ramassez.

**Bouton B**: Saut.

# Les Globules, Logos, Trous et Flèches

Vous commencez la scène avec les vies qui vous restent des scènes précédentes. Le chiffre se trouvant sous l'icône de l'Ecto-1A, au coin inférieur gauche, vous indique le nombre de vies restantes.

Tirez sur les fantômes et évitez la matière visqueuse rouge qu'ils lancent sur vous. Si vous touchez un fantôme ou si vous recevez de la matière visqueuse, vous perdez une voiture. **Appuyez sur A pour tirer et utilisez les flèches 'Haut' et 'Bas' pour changer de couloirs.**

Sautez par-dessus les barricades ou contournez-les. Si vous vous écrasez sur l'une d'elles, vous perdez un temps précieux et de la vitesse. **Appuyez sur B pour sauter et servez-vous des flèches 'Haut' et 'Bas' pour changer de couloirs.**

## Les Globules

Quand vous tirez, vos coups partent dans deux directions simultanément: droit devant la voiture et en l'air. Des globules lumineux verts flottent au-dessus de vous. Si vous en abattez un, un médaillon vous donnant des pouvoirs divers tombe au sol. Vous devez toucher le médaillon pour en obtenir le pouvoir. Vérifiez la zone à messages pour voir le

genre de pouvoirs dont vous disposez en ce moment.

**Il y a trois pouvoirs différents**:

Un bouclier résistant à la matière visqueuse (il dure seulement un certain temps).

Une arme plus puissante avec deux niveaux de feu plus intense: les coups rouges ont une courte portée, les coups jaunes une longue portée (ils durent jusqu'à ce qu'ils soient atteints de matière visqueuse).

Une bombe spéciale qui peut faire sauter tout ce qui se trouve sur l'écran (une fois seulement).

## Les Logos

Comme dans l'étape Van Horne, tirez sur les logos Ghostbusters II (ils passent d'une étape à l'autre). Quand vous abattez 20 logos, vous gagnez une vie supplémentaire. Le chiffre se trouvant sous l'icône des ghostbusters II, au coin inférieur gauche, vous indique le nombre de coups que vous avez réussis.

## Les Trous

Faites attention aux trous. Si vous tombez dans un trou d'où jaillit la matière visqueuse, vous serez recouvert de matière visqueuse et vous perdez une voiture. Si vous êtes au-dessus d'un trou qui lance de la matière visqueuse, il serait peut-être plus facile d'atteindre les globules verts ou les logos Ghostbusters II qui flottent dans l'air.

## Les Flèches

Les flèches violettes vous propulsent dans l'espace. Si vous appuyez sur **B** immédiatement après être passé sur l'une de ces flèches avec votre voiture, elle vous propulsera vers le haut puis dans l'espace - ce qui est utile quand il faut survoler tout abîme éventuel: calculez bien votre vitesse et sautez quand il le faut, sinon vous tombez dans l'abîme et...**BOUM!**

Quand vous perdez la scène, l'écran du **Score Final** apparaît. Choisissez **Continue** en appuyant sur **A** ou **Start**. Si vous voulez recommencer à partir du début, appuyez sur la flèche 'Bas' pour déplacer le curseur à l'option **'End Game' (Fin de Jeu)**.

# Ordre dans le Tribunal *(Scène Trois)*

Tu parles de reconnaissance! Les Ghostbusters ont été trainés devant le tribunal et se sont vus infliger de lourdes amendes. Le juge ne croit pas aux fantômes et a donc appliqué la loi! Cette hostilité a contribué à énerver l'échantillon de matière visqueuse de la court. Cet échantillon a donc explosé, libérant toutes sortes de fantômes.

Les Ghostbusters traquent ces 'matières visqueuses' comme ils l'ont fait dans le Tunnel Van Horne (voir Tunnel de Matière Visqueuse, page 19).

## Les Fantômes du Parc *(Scène Quatre)*

Les Ghostbusters sont de retour, prêts à régler leur compte aux fantômes qui s'introduisent dans Central Park sans y être invités. Ils suivent la même procédure que celle qu'ils ont suivie dans les Bâtiments (voir "Sur la Route" page 22).

Dans la scène de **Central Park**, faites bien attention aux grosses gouttes visqueuses rouges qui descendent le boulevard. Vous pouvez les transpercer d'un coup bien ajusté mais dans ce cas, prenez garde! Si une goutte touche la voiture, vous êtes cuit!

## Matière visqueuse du Métro *(Scène Cinq)*

Les Ghostbusters essaient de suivre la rivière de matière visqueuse du métro. Leur plan d'opération est le même que celui des scènes de Van Horne et du tribunal (voir "Tunnel de Matière visqueuse" page 19)

## La Statue de la Liberté Contre-Attaque *(Scène Six)*

Pour défaire le maudit Vigo, les Ghostbusters doivent trouver une présence positive, une présence qui renferme tout ce qui est bon, tout ce qui est noble, tout ce qui est vrai et bien plus encore: une présence qui fait ressurgir les qualités des gens de New York. C'est la Statue de la Liberté! Elle seule peut pénétrer dans le Musée de l'Art qui est entouré de matière visqueuse et arrêter Vigo là où il habite. D'abord, la Statue doit patauger à travers le port puis descendre les rues de Manhattan jusqu'au Musée. Arrivera-t-elle à délivrer nos héros de ghostbusters avant qu'il ne soit trop tard? Elle représente le seul espoir de New

York!

La scène s'ouvre avec tous les Ghostbusters dans la couronne de Liberty.

Commandes obtenues à l'aide de la manette multidirectionnelle:

**Tourner le bras vers la droite**
(après que vous ayez touché la torche)

**Marcher vers la gauche** **Marcher vers la droite**

**Tourner le bras à gauche**
(après que vous ayez touché la torche)

**Bouton A**: Fait feu avec la torche.

**Bouton B**: Fait feu avec le Livre (voir "Le Livre est une Bombe" page 28)

# Avertissement concernant la Matière visqueuse

Vous commencez la scène avec les vies qui vous restent des scènes précédentes. Le chiffre se trouvant sous l'icône de la Statue, au coin inférieur gauche, vous indique le nombre de vies restantes.

## Comment Abattre les Fantômes à la Torche

Pendant que Dame Liberty se déplace à travers le port et Manhattan, elle se fait bombarder de matière visqueuse par les fantômes. Ceux-ci tournent autour de la tête de Libby par groupes. **Apuyez sur A pour les abattre avec les boules de feu de sa torche.**

## Comment Viser

Si Libby met la main sur une torche, elle peut la diriger vers la droite ou vers la gauche. **Appuyez sur la flèche 'Haut' pour viser à droite et sur la flèche 'Bas' pour viser à gauche**. Une fois atteinte par la matière visqueuse, cependant, Libby perd sa capacité de visée qu'elle regagnera en abattant une autre torche. Libby est une 'dure". Elle peut supporter beaucoup de matière visqueuse. Cependant, si les fantômes la touchent, elle est perdue! La zone à messages vous informera de la mort de Libby et elle disparaîtra sous les vagues ou les gratte-ciel.

## Le Livre est une Bombe

Au départ, Libby a une livre (bien qu'elle ne puisse pas le voir) qui a le pouvoir de débarrasser le ciel de tous les fantômes. Vous pouvez le sauvegarder et l'utiliser à tout moment. **Appuyez sur B pour l'activer**. Après cela, Libby devra abattre un autre livre.

# L'Assaut du Musée *(Scène Sept)*

En fin de compte, nos gars arrivent au Musée. L'édifice, entouré de matière visqueuse, ressemble à une immense figure en gelée. Ils savent que Virgo s'y cache quelque part. Ils savent qu'ils doivent venir à bout de lui - c'est un combat pour la destinée de New York - et du monde!

Comme dans Van Horne, le Tribunal et le Métro, le Musée a besoin d'être débarrassé de ses fantômes et pestes paranormales. Cette fois-ci, le but des Ghostbusters est d'atteindre le portrait de Vigo dans la Salle de Restauration. A tour de rôle, les quatre Ghostbusters doivent relever le défi des fantômes. Il faut l'effort conjugué des quatre Ghostbusters pour vaincre Vigo.

# Conseils

- Si vous êtes sur le point d'être recouvert de matière visqueuse ou d'être atteint par un fantôme pendant que vous foncez à travers les rues dans les scènes des Bâtiments et de Central Park, vous pouvez devenir invincible pendant un certain temps en fonçant avec votre voiture sur les barricades ou les obstacles. Cette opération vous fait perdre beaucoup de temps. Exécutez-là seulement quand il le faut.
- Pour éviter un objet de type esprit frappeur volant à basse altitude dans les scènes de course, retournez-vous et fuyez. Puis, quand vous êtes prêt, appuyez sur **B** pour sauter par-dessus le fantôme et poser, derrière vous, le piège dans lequel il tombera.
- Vous pouvez faire sortir la Statue de la Liberté hors d'un endroit dangereux en lâchant le livre-bombe quand l'air est plein de fantômes.
- Libby devrait vraiment essayer de mettre le grappin sur toute torche qui se promène dans l'air. Quand elle en abat une, elle peut alors viser à gauche ou à droite et dégager l'espace de devant, ou empêcher le groupe de fantômes de tourner derrière elle.
- Dans les jeux de conduite, abattez toutes les cibles aériennes que vous pouvez - pourraient vous réserver de bonnes surprises.

## ⚠ ATTENTION ⚠

## A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

**Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.**

# Opmerking: Auteursrechten

Op het software-produkt rust auteursrechten en alle rechten worden voorbehouden door de auteursrechthouder. De distributie en verkoop van dit produkt zijn alleen bedoeld voor gebruik door de oorspronkelijke koper en alleen voor gebruik op het gespecificeerde computersysteem. Kopiëren of vermenigvuldigen van dit produkt zonder de uitdrukkelijke toestemming van de auteursrechthouder is in overtreding met de Engelse Wet voor Auteursrechten en dit wordt hierbij uitdrukkelijk verboden.

*Handleiding* © 1990 Activision. Alle rechten voorbehouden.

Nintendo en Nintendo Entertainment System zijn handelsmerken van Nintendo.

Ghostbusters en het spookembleem zijn handelsmerken van Columbia Pictures Industries, Inc. Copyright © 1989 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Ghostbusters muziek en tekst door Ray Parker Jr. Copyright c 1984 Golden Torch Music Corp. en Raydlola Music. "(Your Love Has Lifted Me) Higher and Higher," Copyright c 1967 Chevis Music en Warner-Tamerlane Publishing Corp. Alle rechten voorbehouden. Tekst en muziek door Gary Jackson, Carl Smith, en Raymond Minor.

# Er was eens, Vijf Jaar Geleden ...

... Manhattan werd overstroomd door spoken en kwelgeesten. Slijm sijpelde uit elk hoekje en gaatje van de stad. De atmosfeer gonsde van de paranormale activiteiten. Dus wie riepen de New Yorkers ... ? De Ghostbusters! Gewapend met protonpakken, werd iedere geest in de stad opgepakt en geroosterd.

Opnieuw blijkt hoe de Big Apple door en door rot is. En diezelfde rottigheid zou wel eens zijn ondergang kunnen betekenen. Vijf jaar later hebben de Ghostbusters een gigantische slijmrivier ontdekt, die onder de stad door loopt. Deze keer is het stemmingsslijm - het wordt gevoed door de slechtheid, grofheid en de algemene slechte wil die in de stad heerst.

Deze rivier van slijm vloeit direkt naar het Manhattan Kunstmuseum, het hoofdkwartier van Vigo, de Gesel van Carpathia. Opgesloten in zijn portret, wacht deze legendarische bloeddorstige tiran uit de 17de eeuw ongeduldig op de slag van middernacht op Oudejaarsavond. Op dat moment zal hij verschijnen, waarbij hij alle slechte kracht van het slijm samen zal ballen om een schrikbewind los te laten op de nietsvermoedende wereld.

# Ze Zijn Terug ... en Ze Staan Gereed om Je te Geloven

Dus wie gaan we deze keer roepen ...? De Ghostbusters! Sluit je bij hen aan wanneer ze door de stad rennen, slijm opblazen en spoken ontwijken;

dender door de straten in de Ecto-1A; eidt het Vrijheidsbeeld door het verraderlijke, van spoken stikkende water naar Manhattan toe. Als je slaagt, ontmoet je Vigo in een slijmgooi-wedstrijd tot het bittere einde! Als je faalt, verdrinkt Manhattan in een zee van slijm en Vigo zal vrij zijn om te wereld te controleren.

# Hoe te Beginnen

1. Terwijl je spelsysteem en tv of monitor uit staan, duw je de *Ghostbusters II* cassette in je Nintendo Entertainment System, zoals wordt beschreven in je handleiding.
2. Zet je spelsysteem en tv of monitor aan. Op het *Ghostbusters II* embleemscherm, of op ieder gewenst moment tijdens de demonstratie, kun je op **A** drukken om met het spel te beginnen.
3. Op het keuzescherm, druk je op **Select (Kiezen)** of op de pijltoetsen voor rechts en links op het regelblok om voor een spel met één of twee speler(s) te kiezen. Druk op **A** wanneer de door jou gewenste keuzemogelijklheid oplicht.

Blijf op **Start** of **A** drukken om rechtstreeks naar de eerste scène te gaan en te beginnen met het uit de weg ruimen van de spoken!

# De Scène met het Slijm

De Ghostbusters moeten door zeven niveaus van toenemende moeilijksgraad gaan voordat ze Vigo kunnen ontmoeten. De scènes zijn verdeeld in drie verschillende soorten

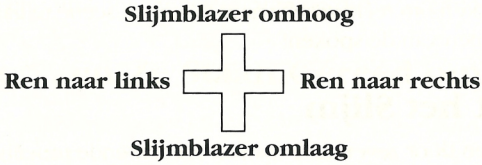
actiescènes: rennen, het besturen van de Ecto-1A en het leiden van het Vrijheidsbeeld.

**Als je met twee personen speelt**, ga je om beurten, zodat je een scène tegelijk speelt. Als Speler 1 een scène voltooit, is het de beurt aan Speler 2 om dezelfde scène te spelen. Als Speler 1 al zijn levens in de scène verliest (en vervolgens uit het spel ligt), is het de beurt aan Speler 2 totdat hij of zij verliest.

# De Slijmtunnel *(Scène Een)*

De Ghostbusters hebben de bron ontdekt van de paranormale activiteit die de stad teistert. Het is een rivier met slijm, die door het Van Horne Station loopt, een verlaten ondergrondse pneumatische treintunnel uit ongeveer 1870. Onverschrokken dalen ze af in deze donkere holte en smijten slijm naar een legioen onvriendelijke geesten en andere paranormale types.

Gebruik het regelblok om de Ghostbusters te manoeuvreren:



**Startknop**: Zet Spookval neer
**A Knop**: Vuur slijmblazer
**B Knop**: Springen

## Gebruik van de Slijmblazer

Terwijl je rent, schiet je op de spoken die om je heen cirkelen. Je moet ook de spoken en hun slijm ontwijken. Dit slijm en het uit je eigen slijmblazer, zorgt voor slipgevaar - je kunt kostbare tijd verspillen in een slijmplas. Bovendien ben je in zo'n geval een gemakkelijk doel voor de spoken. **Druk op de pijltoetsen voor omhoog en omlaag om de slijmblazer te richten, en druk op A om te schieten.**

## Het Zetten van Vallen

Stel de spookval in op vliegende objekten van het type klopgeest - je slijmblazer heeft geen effect op hen. Wanneer je de val hebt neergezet, vangt die alles wat voorbijvliegt, inclusief spoken en emblemen - totdat de stroom op is. Blijf in beweging, anders wordt je zelf door de val gevangen! Druk op Start om de val af te stellen. N.B.: je kunt slechts één val tegelijkertijd neerzetten.

## Ghostbusters II Emblemen

Richt op de Ghostbusters II emblemen. Wanneer je 20 emblemen hebt geraakt, krijg je een extra leven. Je kunt zien hoeveel je er hebt geraakt door het getal te controleren in de

hoek linksonder, onder het Ghostbusters II embleem.

## Mededelingen

Het mededelingenvak, onder aan het scherm, zal je waardevolle informatie geven tijdens het spelen. Houd dit vak in het oog.

# In Leven Blijven

Je begint met vier levens - de ghostbuster waarmee je op dat moment speelt en drie andere, zoals aangegeven onder het ghostbuster-tekentje in de hoek linksonder. Deze levens moeten genoeg zijn voor het gehele spel - ze worden niet aangevuld na iedere scène (tenzij je extra levens verdient door genoeg emblemen te schieten). Je kunt controleren hoeveel levens je over hebt door naar het getal onder het ghostbuster-tekentje in de hoek linksonder te kijken.

Je wordt **SLIMED (GESLIJMD)** of **STUNNED (VERDOOFD)** als een van de spoken je aanraakt of je neerslaat (je toestand wordt weergegeven in het mededelingenvak). Iedere keer dat dit gebeurt, verlies je een leven.

Je moet ook de spin voor blijven die je halsstarrig blijft volgen. Iedere keer dat deze een hap uit je enkel neemt, verlies je een leven.

Als je de scène verliest, krijg je het **Final Score (Eindpuntentotaal)** scherm te zien. Je hebt nog twee kansen meer om de scène te spelen. Kies om door te gaan door op **A** knop of **Start** knop te drukken. Als je terug naar het begin wilt gaan, druk je op de omlaagpijl

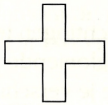
om de cursor naar de keuzemogelijkheid voor **End game (Spel Beëindigen)** te verplaatsen.

## De Straat Op *(Scène Twee)*

De Ghostbusters denderen/razen door het Tenement op weg naar de rechtbank. Ze voeren een slijmpatrouille uit in de straten van de stad. Er is genoeg actie hier - in feite is het één grote bovennatuurlijke verkeersopstopping.

De Ecto-1A wordt bestuurd door middel van het regelblok:

**Een rijbaan omhoog**

**Afremmen**  **Versnellen**

**Een rijbaan omlaag**

**A Knop**: Vuur slijmblazer of een ander wapen dat je hebt gevonden

**B Knop**: Springen

## Over Klodders, Emblemen, Mangaten, en Pijlen

Je begint de scène met de levens die resteren na de vorige scènes. Je kunt zien hoeveel je

er over hebt door het getal te controleren onder het Ecto-1A tekentje in de hoek linksonder.

Vuur op de spoken en ontwijk het rode slijm dat ze op je afschieten. Als je een spook aanraakt of wordt geslijmd, verlies je je auto. **Druk op A om te schieten en gebruik de pijltoetsen voor omhoog en omlaag om van rijbaan te veranderen.**

Spring over de versperringen of ga er omheen. Als je er een raakt, verlies je kostbare tijd en snelheid. **Druk op B om te springen en gebruik de pijltoetsen voor omhoog en omlaag om van rijbaan te veranderen.**

## Klodders

Wanneer je schiet, gaat je schot in twee richtingen tegelijk: recht voor de auto uit en omhoog, de lucht in. In de lucht zweven gloeiende groene klodders. Als je er een raakt, valt een bonusmedaille naar beneden, die je verschillende bonussen geven. Je moet de medaille aanraken om de extra bonus te krijgen. Kijk in het medelingenvak om de zien welke mogelijkheden je nu hebt.

**Er zijn drie verschillende bonussen:**

Een slijmwerend scherm (werkt tijdelijk)

Een krachtiger wapen met twee niveaus van grotere vuurkracht: de rode salvo's hebben een groot bereik en de gele salvo's zijn verreikende stralen (straal is blijvend totdat hij wordt geslijmd)

Een doelzoekende bom die alles op het scherm kan opblazen (werkt slechts éénmaal)

## Emblemen

Net zoals op het Van Horne niveau, moet je op de Ghostbusters II emblemen richten (ze worden doorgeteld van het ene naar het andere niveau). Wanneer je 20 emblemen hebt geraakt, krijg je een extra leven. Je kunt zien hoeveel je er hebt geraakt door het getal te controleren in de hoek linksonder, onder het Ghostbuster II embleem.

## Mangaten

Kijk uit voor mangaten. Als je over een mangat rijdt terwijl er slijm uit spuit, wordt je geslijmd en verlies je een auto. Als je boven op een mangat staat en er komt slijm uitgestroomd, kan het gemakkelijker zijn om de groene ballen te pakken of de Ghostbuster emblemen te grijpen die door de lucht zweven.

## Pijlen

De paarse pijlen schieten je voorwaarts. Als je onmiddellijk op **B** drukt nadat je over een pijl bent gereden, wordt je omhoog- en weggeschoten - handig als je over gapende afgronden wilt vliegen die plotseling kunnen verschijnen. Bereken zorgvuldig je snelheid en je sprong, anders val je naar beneden, waarna een ontploffing **volgt!**

Als je de scène verliest, krijg je het **Final Score (Eindpuntentotaal)** scherm te zien. Kies om door te gaan door op **A** knop of op **Start** knop te drukken. Als je terug naar het begin wilt gaan, druk je op de omlaagpijl om de cursor naar de keuzemogelijkheid voor **End Game (Spel Beëindigen)**.

## Vonnis in de Rechtzaal *(Scène Drie)*

Stank voor dank! De Ghostbusters worden voor het gerecht gesleept en ze krijgen een zware boete. De rechter gelooft niet in spoken en hij leest ze even flink de les. Zijn vijandigheid zorgt dat de slechte vibraties in het slijmspecimen voor de rechtbank wordt geactiveerd, zodat het ontploft en de vrijheid geeft aan allerlei spoken.

De Ghostbusters jagen op deze slijmballen op dezelfde manier als in de Van Horne tunnel (Zie "Slijmtunnel" op bladzijde 35).

## Spoken in het Park (Scène Vier)

De Ghostbusters hebben hun baan terug en ze zijn gereed om de spoken aan te pakken die Central Park onveilig maken. Ze doen dat op dezelfde manier als in het Tenement (zie "De Straat Op" op bladzijde 38).

In de **Central Park** scène, moet je oppassen voor de grote klodders rode slijm die over de straat hoppen. Je kunt ze kapot schieten met een goedgericht schot, maar pas op als je dat doet! Als een klodder de auto aanraakt, is het met je gedaan.

## Slijm in de Ondergrondse *(Scène Vijf)*

De Ghostbusters proberen de slijmrivier in de ondergrondse te volgen. Ze gaan op dezelfde manier te werk als in de scènes in Van Horne en in de rechtbank (zie "Slijmtunnel" op bladzijde 35).

# Het Vrijheidsbeeld Slaat terug *(Scène Zes)*

Om de snode Vigo te kunnen verslaan, moeten de Ghostbusters een net zo groot positief figuur vinden. Een figuur die al het goede verpersoonlijkt, alles dat nobel is en alles dat oprecht is. En wat moeilijker is, het moet een figuur zijn die deze kwaliteiten naar boven brengt in de mensen van New York. Het is het Vrijheidsbeeld! Alleen zij kan het met slijm bedekte Kunstmuseum binnendringen en Vigo stoppen waar hij woont. Eerst moet ze door de haven ploeteren en door de straten van Manhattan naar het museum marcheren. Zal ze onze spookplettende helden verlossen voordat het te laat is? Het is de enige hoop voor New York!

De scène begint met alle Ghostbusters in de kroon van het Vrijheidsbeeld.

Het regelblok werkt als volgt:

**Richt arm naar rechts**
(wanneer je de fakkel hebt geraakt)

**Loop naar links** **Loop naar rechts**

**Richt arm naar links**
(wanneer je de fakkel hebt geraakt)

**A Knop**: Salvo uit fakkel

**B Knop**: Salvo uit Boek (zie "Het Boek is een Bom" op bladzijde 44)

# Slijmwaarschuwingen

Je begint de scène met de levens die je over hebt uit de vorige scènes. Je kunt zien hoeveel er dat zijn door het getal te controleren onder het Beeld-tekentje in de hoek linksonder.

## Afbranden van de Spoken

Terwijl jufrouw Vrijheidsbeeld zich een weg baant door de haven en Manhattan, wordt ze gebombardeerd door slijmsmijtende spoken. Deze speelse engerds vallen in groepjes aan, waarbij ze om het hoofd van het Vrijheidsbeeld cirkelen. **Druk op A om ze uit de lucht te schieten met vuurballen uit haar fakkel.**

## Richten

Als het Vrijheidsbeeld een fakkel grijpt uit de lucht, kan ze haar fakkelsalvo's naar links of rechts richten. **Wanneer ze echter wordt geslijmd, kan ze niet meer richten, totdat ze een andere fakkel heeft neergeschoten.** Het Vrijheidsbeeld is een ouwe taaie - ze kan heel wat slijm verdragen. Maar als de spoken haar aanraken, is het met haar gedaan. Het mededelingenvak vertelt je wanneer het Vrijheidsbeeld het loodje legt en ze zal verdwijnen onder golven of de wolkenkrabbers.

## Het Boek is een Bom

Het Vrijheidsbeeld begint met een boek (hoewel je dat niet kunt zien), waarmee alle spoken uit de lucht kunnen worden geblazen. Je kunt het bewaren en het op ieder gewenst moment gebruiken. **Druk op B om het te laten ontploffen**. Nadat het eenmaal is gebruikt, moet het Vrijheidsbeeld een ander boek neerschieten om zoiets nog een keer te kunnen doen.

## Bestormen van het Museum *(Scène Zeven)*

Eindelijk komen de jongens bij het museum aan. Het met slijm bedekte gebouw lijkt op een gigantische puddingvorm. Ze weten dat Vigo zich daarbinnen schuilhoudt. Ze weten dat ze hem moeten verslaan - het is een strijd voor het lot van New York City - en de wereld!

Net zoals in Van Horne, de rechtszaal en de ondergrondse, moeten de Ghostbusters in het museum spoken en paranormale kwelgeesten ontwijken en vernietigen. Deze keer, moeten ze het portret van Vigo zien te bereiken in de restauratiekamer. Een voor een, moeten alle vier deGhostbusters deze geestrijke beproeving ondergaan. De spookplettende kracht van alle vier is vereist om Vigo te verslaan.

# Tips

- Als je op het punt staat om te worden geslijmd of aangeraakt door een spook terwijl je door de straten raast in de scènes voor het Tenement en Central park, kun je tijdelijk onzichtbaar worden door tegen op de versperringen of obstakels in te rijden. Je verliest ook tijd als je dit doet, dus doe het niet te vaak.
- Om een laagvliegend objekt van het type klopgeest te ontwijken in de ren-scènes, kun je omdraaien en er van weg rennen. Vervolgens, als je klaar bent, druk je op **B** om er overheen te springen, en kun je de spookval achter je neerzetten om hem naar binnen te zuigen.
- Je kunt het Vrijheidsbeeld uit een moeilijke situatie redden door de boekbom te gebruiken wanneer de lucht stikt van de spoken.
- Het is een goed idee om het Vrijheidsbeeld zoveel mogelijk vliegende fakkels te laten vangen. Wanneer ze er een raakt, kan ze links of rechts richten en de lucht recht voor haar vrij maken, of ze kan zorgen dat de spoken niet achter haar rondcirkelen.
- In de scènes waar je rijdt, moet je zoveel mogelijk vliegende doelen schieten - dat kan een aangename verrassing opleveren.

## ⚠ WAARSCHUWING ⚠

### GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

ACTIVISION®

© 1990 Activision

Distributed by Activision (U.K.) Ltd

Printed in Japan
Imprimé au Japon